



Una Topología Transmedia De Making A Murderer

Hook, A., Barrios-O'Neill, D., & Mairs Dyer, J. (2019). Una Topología Transmedia De Making A Murderer. In N. Golubov (Ed.), *TV Ficciones: Reflexiones Críticas Sobre Televisión Estadunide* (pp. 67-93). UNAM Press.

[Link to publication record in Ulster University Research Portal](#)

Published in:
TV Ficciones

Publication Status:
Published online: 23/06/2019

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

General rights
Copyright for the publications made accessible via Ulster University's Research Portal is retained by the author(s) and / or other copyright owners and it is a condition of accessing these publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

Take down policy
The Research Portal is Ulster University's institutional repository that provides access to Ulster's research outputs. Every effort has been made to ensure that content in the Research Portal does not infringe any person's rights, or applicable UK laws. If you discover content in the Research Portal that you believe breaches copyright or violates any law, please contact pure-support@ulster.ac.uk.

UNA TOPOLOGÍA TRANSMEDIA DE *MAKING A MURDERER*

Alan Hook*
Danielle Barrios-O'Neill**
Jolene Mairs Dyer***

Este artículo construye una topología transmedia del texto de *Making a Murderer* (*Fabricando a un asesino*) mediante la elaboración de una cartografía de la interacción, participación y creación generadas entre el público y el texto. En primer término, el artículo explora la mezcla de textualidades de la serie presentada por el servicio de descarga continua (*streaming*) Netflix para después expandir el análisis a uno que considere las estrictamente transmedia, de mayor amplitud, e identificar los umbrales del texto transmedia hacia la investigación de nuevos enfoques para analizar obras de este tipo en el entorno de formas mediáticas no ficcionales.

Se exploran las relaciones entre la serie principal y los medios sociales para la creación del texto en su totalidad, lo que incluye la participación en línea, la investigación activa y la producción de un amplio rango de material en respuesta a la serie. Por tanto, el término topología transmedia alude al delineado de lo que llamamos la geografía del texto, en tanto éste es definido por sus características y límites (o la falta de ellos).

La serie se ubica en la categoría Complex TV (complejidad en la televisión) y se explora cómo ésta invita a la participación constante del público dadas su estructura y forma. El artículo ofrece una cartografía de las conexiones textuales de la serie con el formato más tradicional del documental y con enfoques

* Ulster University, <a.hook@ulster.ac.uk>.

** Falmouth University, <Danielle.BarriosONeill@falmouth.ac.uk>.

*** Ulster University, <j.mairs-dyer@ulster.ac.uk>.

Este artículo se publicó originalmente en Hook *et al.* (2016). Para acceder directamente a las fotos o videos que lo ilustran, consúltese la versión original en línea: <<http://viewjournal.eu/non-fiction-transmedia/a-transmedia-topology-of-making-a-murderer/>>, doi: <http://dx.doi.org/10.18146/2213-0969.2016.JETHC117>>. Agradezco a los autores y a los editores de la revista los permisos para traducirlo y volverlo a publicar (n. de Nattie Golubov). La traducción estuvo a cargo de Francisco Finamori.

transmedia más experimentales, a la vez que la relaciona con los juegos de realidad alternativa (*alternate reality games* [ARG]). En el artículo se tomaron en cuenta los efectos en el mundo real del texto y de la participación de la televidencia en la producción.

La cartografía ubica al texto en un grupo de discursos mediáticos para fijar su genealogía, a la vez que explora sus trayectorias textuales. El mapa muestra de manera conjunta los diez episodios y el abundante material paratextual como un solo texto y traza las conexiones entre la serie documental y el surgimiento de una textualidad transmedia, generada en gran medida por el público y la topografía textual.

El trazo de una topología transmedia del texto

El primer episodio de la serie documental estadounidense *Making a Murderer* (2015) presenta la historia de Steven Avery, un hombre condenado erróneamente por violación en 1985 y que pasará los siguientes diecinueve años en prisión. El espectador presencia cómo a este periodo perdido lo sigue un aparente final feliz cuando en 2003 el protagonista es puesto en libertad tras ser absuelto del crimen gracias a la evidencia basada en el análisis de ADN. Avery decide entonces interponer una demanda en contra del condado que lo encarceló, mediante la cual recibiría treinta y seis millones de dólares por daños y perjuicios. Parece difícil imaginar, dada la injusticia sufrida, que la demanda no prospere; sin embargo, en un giro inesperado, Avery es nuevamente arrestado por violación y, en esta ocasión, es acusado además del homicidio de Theresa Halbach, la víctima.



Publicidad de *Making a Murderer*.

Las siguientes nueve horas de la serie, la cual se construye como un montaje de películas de archivo, testimonios en video, reportajes televisivos y entrevistas, detallan cómo el protagonista y su sobrino Brendan Dassey son condenados por la violación, mutilación y homicidio de Halbach.

La narrativa fue diseñada para que el espectador se cuestione acerca de la naturaleza del penoso caso, del sistema de justicia penal de Estados Unidos y de sus contextos de desigualdad económica y social, los cuales son parcialmente culpables de lo sucedido. La serie fue vista por la asombrosa cantidad de diecinueve millones de personas en los primeros treinta y cinco días a partir de su estreno, convirtiéndola en una de las más exitosas de Netflix en 2015 (Lynch, 2016).

Este primer episodio queda separado de la serie principal tanto en lo narrativo como en lo formal, y se convierte en una especie de prólogo. Este relato deja al espectador en suspenso y lo confronta con las profundidades de la retorcida narrativa. Fue publicado de manera simultánea en múltiples plataformas como una especie de avance de la serie. El arco narrativo y el método de lanzamiento lo convierten en una guía que conduce al teleauditorio hacia el “agujero de conejo” narrativo ubicado en el medio oeste estadounidense donde la trama se va exponiendo lentamente a lo largo de los siguientes nueve segmentos.

El medio ambiente digital al cual llega la serie y su mismo contenido generaron una interesante recepción por parte de televidentes empoderados, activos y dedicados. De este modo, *Making a Murderer* se transforma en la base para una narrativa transmedia más amplia que se extiende a través de las redes sociales digitales. La narrativa central de la serie se construye con un estilo más o menos convencional y posee vínculos estructurales y estéticos claros con documentales anteriores de formato más tradicional; sin embargo, su impacto y significado culturales han sido fuertemente alterados por los acontecimientos, recopilación de datos y la evidencia recolectada por los espectadores-participantes, las publicaciones en redes sociales, los blogs—todos ellos funcionan como lo que Jason Mittell describe como “paratextos orientadores” (2015: 261). De forma cíclica, éstos se transforman en elementos clave, si no es que dominantes, de la experiencia de *Making a Murderer* al explicitarse la invitación por parte de los creadores del documental a formar parte de la historia de Steven Avery.

Este artículo ofrece una topología transmedia del texto de *Making a Murderer* que muestre la influencia de varias formas del género documental,

de la cultura del juego interactivo y de la escritura posdigital en la serie, al igual que en la nube de paratextos generada a su alrededor. Se presentará un análisis textual de secciones específicas de la serie para examinar la estructura de algunas de las escenas y cómo éstas pueden ayudar a motivar el surgimiento de una textualidad transmedia creada por su público en calidad de participantes activos de la construcción del texto. Esto ayuda a crear un mapa de la topografía textual de la serie y de los intertextos y paratextos enlazados a ella.

Se argumenta de forma simultánea que la serie de *Making a Murderer* es un documental tradicional con un linaje y genealogía sólidos, mientras que el texto de la serie, incluyendo sus muchos paratextos orientadores, ha sido influido por la cultura de la participación, gracias a su diseño o al objetivo de sus autoras (Jenkins, 2006). Esta construcción será un proceso complicado por lo desdibujado de los límites del texto y puede ser discutible. Se argumentará que un elemento clave de esta clase de topología debería ser una conciencia de la complejidad de los ambientes textuales y de los paisajes mediáticos de donde surge el texto transmedia y por consiguiente la provisio-nalidad inherente a cualquier interpretación o trazado de los umbrales del texto (Genette, 2001).

Las referencias a “la serie” de *Making a Murderer* aluden a la original de Netflix dividida en diez episodios. El término “texto” se referirá al nexo trans-media completo, el cual incluye la serie y el material creado por los televidentes como reacción al programa. El objetivo es tener un enfoque integral de la crítica y el cuestionamiento de la red de trabajo en la cual las contribuciones del público se consideren nativas e intrínsecas a la experiencia del texto posdigital, aun cuando los modos autorales de representación tengan la intención de restringirlo.

Un componente principal es la exploración de cómo *Making a Murderer* es lo que Mittell llama Complex TV (complejidad en la televisión), pues en su libro homónimo describe dicha complejidad como una transición particular en cuanto a cómo ocurre la narración en ese medio, caracterizada por una difuminación de los límites entre episodio, programa y serie, por las interrupciones y disrupciones autorales y cronológicas y otras marcas de narratividad altamente participativa (Tryon, 2013). Se examinará las formas en las cuales la serie se ajusta y se desvía de la caracterización de Mittell; asimismo, se analizarán las formas en que la socialización compleja se debe

a los contextos de la serie, más que a sus autoras, y cómo los modos de representación podrían restar empoderamiento e incluso ser potencialmente faltas de ética (Leszkiewicz, 2016).

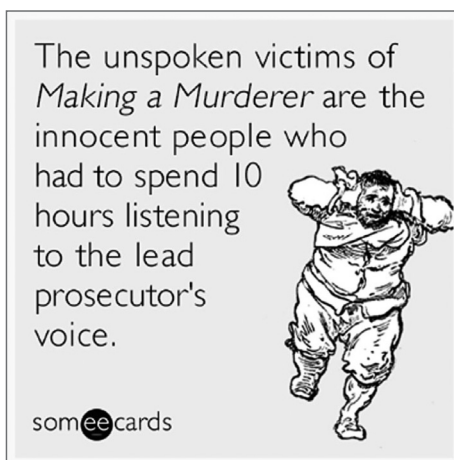
Este análisis topológico creará vínculos importantes entre la serie y otras obras transmedia tales como los juegos de realidad alternativa (ARG) o los *podcasts* cooperativos que ayuden a la elaboración de un mapa más rico de sus influencias estéticas y estructurales. El enfoque se nutre de trabajos recientes sobre la narrativa transmedia y la participación del público, incluyendo los de Henry Jenkins, Chuck Mittell y Frank Rose, para quienes el texto no se sitúa de forma permanente en el tiempo, la autoría o el género, sino donde la interpretación necesariamente consideren las colaboraciones y alteraciones, ya sean voluntarias o no.

***Making a Murderer*: una invitación a participar**

Desde sus inicios, la historia es algo que se va develando y al mismo tiempo es un evento externo al texto. Con los créditos iniciales se establece el posicionamiento ideológico, conductual y emocional del público al presentarse en medio de imágenes cuyo significado emerge al avanzar la narrativa: un lote de autos cubiertos de nieve, la foto infantil de Avery —rubio y de ojos azules—, unos largos cuchillos colgando de un muro, una cabaña de madera y en su interior, un automóvil abandonado parcialmente invadido por enredados arbustos; edificios citadinos, documentos legales, la oscura silueta de una figura masculina que porta una bandera estadounidense y una insignia de comisario bordadas en la camisa y alza una mano como si estuviera prestando juramento. Una música triste donde predominan las cuerdas poco a poco se intensifica y se mezcla con sonido de tambores a manera de preludio de una historia de carácter dramático, incluso trágico.

Las entrevistas que conforman la mayor parte de la serie son largas e incluyen, por ejemplo, segmentos de testimonios ante la corte, tomas del paisaje de Wisconsin que acompañan audios usados como evidencia, en este caso llamadas telefónicas. El ritmo es lento, aparentemente metódico en su presentación, donde la evidencia y los puntos por considerar son expuestos de manera cuidadosa, dando la sensación de estar inmerso en el juicio (O'Meara, 2015). Al no existir una voz narrativa ni interferencias de los productores, el

teleauditorio siente como si él mismo fuera analizando la evidencia a medida que se va revelando; simultáneamente, el ritmo lento y metódico genera un cierto aburrimiento que impregna el modo de mirar la serie.



Postal electrónica que satiriza el efecto de *Making a Murderer* sobre el público.

Un efecto importante de esto último es que permite un vasto espacio receptivo: no solamente para la contemplación, sino también para que la audiencia se aparte de la línea principal y lleve a cabo una investigación propia. A este enfoque se lo conoce como “periodismo en cámara lenta” (*slow-motion journalism*) (Koenig, 2015). La plataforma de transmisión permite que la televisión acceda al contenido de manera fácil y directa, al tiempo que participa en foros de discusión y redes sociales, además de que, como era de esperarse, muchos usuarios vieron los diez episodios en una sola sesión, experimentando la serie como si fuera una película de larga duración (Adams, 2016).

El primer episodio también se lanzó de manera promocional en YouTube y en poco tiempo otros sitios de descarga continua no autorizados pusieron a disposición del público la serie completa de forma gratuita (Johnson, 2015). Como resultado, la experiencia de la serie de televisión en línea es contigua y probablemente también se empalme con las otras modalidades de participación digital activa, como sucede con las series vistas en dispositivos diferentes de la televisión.

Un efecto secundario importante de este modo de entrega es que al texto principal (la serie) se le quitan ciertas restricciones, pese a su división en

episodios, pues al ser publicada de una vez en su totalidad, los televidentes ya no tienen que esperar a que salgan los episodios restantes. Mittell argumenta que estas esperas impuestas por la división en segmentos “permiten a los televidentes a continuar su compromiso con la serie entre episodios, participando en comunidades de fanáticos, leyendo críticas, consumiendo paratextos y elaborando teorías acerca de los siguientes episodios”, lo que constituye una de las marcas de la complejidad en la televisión.

El espacio receptivo que la serie crea mediante su lento ritmo y la minuciosa atención al detalle crea un margen para participar a través de actividades de investigación y producción de paratextos mientras la serie sigue su curso. Esto difiere de lo ocurrido con otros materiales televisivos más tradicionales (Mittell, 2015).

Para el televidente que se nutre de estas largas tomas, el diálogo lento y las meticulosas transcripciones de las sesiones del juzgado, la serie abre espacios de reflexión para la consideración, especulación, investigación y producción. Los huecos en el texto, creados de forma rítmica a intervalos establecidos con el lanzamiento en serie son absorbidos por el flujo del programa y a los espectadores se les concede un espacio para buscar la terminología legal, las órdenes del juez, la información proveniente de las *wikis* y de las teorías de los fanáticos acerca del caso. El acto de ver la serie hace que los espectadores cambien del consumo pasivo al compromiso y participación activos y a lo que en los ARG se ha dado en llamar creación del jugador desencadenada por el productor (Dena, 2008). La complejidad de la información que proporciona la serie y su inquebrantable enfoque acerca de cómo se presenta el testimonio, aparentemente sin editar, provocan que el texto aparezca como una entidad que puede “perforarse” como si se estuviera buscando un tesoro (Mittell, 2013).

El examinar cuidadosamente las opiniones del público en foros de discusión y en redes sociales, seguir conversaciones por medio de *hashtags*, buscar la jurisprudencia, verificar los datos y cuestionar de manera colectiva la evidencia y los procesos presentados a lo largo de la serie son todas actividades llevadas a cabo por muchos seguidores de ésta, como lo prueba la proliferación de estos materiales en Internet. Los televidentes de *Making a Murderer* publicaban preguntas y opiniones relacionadas con el caso en diversas plataformas en línea, casi de manera instantánea y algunos aún antes de que la serie fuera lanzada, y realizaban sus búsquedas de información en un volumen y con un nivel de detalle que ni siquiera las entidades encargadas

de investigar el caso habían tenido, ya sea por falta de recursos o de esfuerzo. Esto quizá describa las actividades de un pequeño sector de la audiencia, pero con base en una variedad de archivos de las interacciones que están disponibles en las redes sociales (Twitter, wikis, etcétera) y en los foros de discusión (o en los sitios de teorías conspiratorias de fanáticos), se sabe que muchos sí lo hicieron. Estas participaciones escalonadas son frecuentes en las producciones transmedia, pero comúnmente son escritas como parte del proceso de producción y a menudo facilitadas por el mismo. Esto a menudo provoca que se creen divisiones en los roles mediante los cuales los diferentes miembros del teleauditorio contribuyen de otras tantas formas a la producción del texto, tales como “organizadores”, “cazadores”, “detectives” y “acechadores” (Askwith, 2006), dados sus diversos intereses y motivos de participación.

Esta participación activa en la producción y el consumo del texto transmedia fuera de la serie representa a una gran cantidad de individuos en todo el mundo involucrados en un solo caso legal de formas que se han documentado en los medios populares tanto por su efectividad y por el alto volumen de participación. Es importante recalcar que el público (inter)activo de la serie no compartió los puntos de vista de los productores de manera categórica. Mientras que el caso se ha convertido en un punto de interés y controversia en los medios y particularmente en las redes sociales, mucha de la atención se ha dirigido a la crítica del enfoque que las cineastas tomaron, el cual muchos alegan que era parcial y engañoso.

***Making a Murderer* y el documental de largo formato**

La serie se sitúa, hasta cierto punto, dentro del género documental. Las tomas iniciales son un ejemplo de esto, ya que, a través de ellas las cineastas y el público se posicionan como participantes externos e internos, presentes y entrelazados, a la vez que compasivos testigos del horror causado por las equivocaciones orquestadas por las instituciones.

La primera toma muestra un paisaje rural donde un automóvil avanza por un camino sin señalizaciones. Esto funciona como contexto socioeconómico. La fecha y la hora aparecen en formato digital en la esquina inferior derecha de la pantalla, recurso que se asocia con una cámara de video personal y con el material cinematográfico amateur. La temblorosa imagen dado

que se usó un dispositivo portátil hace más profunda la significación semiótica de que estamos presenciando un texto “sin pulir” y mínimamente intervenido. Nos encontramos simultáneamente dentro y fuera de la narrativa: atentos, vigilantes e involucrados emocionalmente.

Se escucha una voz masculina con un acento presuntamente estadounidense, cuya región de origen puede no ser fácil de identificar por el público extranjero, pero que sea trémula sugiere un estado de emoción intensa. Dice: “Ahí vienen por el camino, después de dieciocho años”. Hay un corte a una toma de media distancia más cercana del auto que llega y pronto es rodeado por un grupo de personas, muchas de las cuales dirigen sus micrófonos hacia Avery o cargan grandes cámaras en sus hombros. Esto señala que su llegada ha causado el interés de los medios. El encuadre desde nuestra perspectiva establece inmediatamente la diferencia entre los medios y nuestra posición como participantes internos. Se ve un hombre con barba que desciende del vehículo y es abrazado gozosamente por una mujer, quien parece ser su madre o algún otro pariente cercano. Ella llora: “¡Ay, Dios, Stevie! ¡Ya estás en casa!” y mira directamente a la cámara y declara: “Sabíamos que era inocente. Sabíamos que era inocente”. La toma al artículo de un diario permite leer que “las pruebas de ADN liberan a un hombre tras condena de dieciocho años”. Un narrador masculino no identificado dice: “Las fuerzas del orden despreciaban a Steven Avery, quien fue un claro ejemplo de su ineptitud y mal proceder” (*Making a Murderer*, 1.1).

La llegada establece en mayor medida nuestra posición como observadores dentro de su grupo. Cuando se hace un corte a ese momento, en el cual Avery es abrumado por los reporteros que gritan sus preguntas, el encuadre de nuestra toma pone de relieve este video de aficionado, contrastándolo con el formato más cuidado de los medios y eso nos posiciona visualmente dentro del grupo de amigos y familiares del protagonista. Una mujer abraza al exconvicto y repite a la cámara: “Sabíamos que era inocente”. Estas primeras escenas son consistentes con el tono de toda la serie, con la estética de mínima intervención y refinamiento en posproducción al estilo del *cinéma vérité* para sugerir la autenticidad (Cousins y Macdonald, 2006). También son consistentes en que, a lo largo de la serie, el espectador debe posicionarse continuamente en contacto íntimo con la familia y amigos de Avery, en contraste con la forma más aséptica en la que la serie confronta a los fiscales de la parte acusatoria y demás funcionarios del gobierno (principalmente a

través de conferencias de prensa y cuidadas declaraciones a los medios). De forma simultánea, mientras se nos inserta en el grupo personal del protagonista, se nos aleja de las perspectivas de los otros, por ejemplo, de la de los representantes de las fuerzas del orden locales: “Las fuerzas del orden despreciaban a Steven Avery”, dice la voz masculina al final de esta secuencia. “Él fue un claro ejemplo de su ineptitud y mal proceder”.



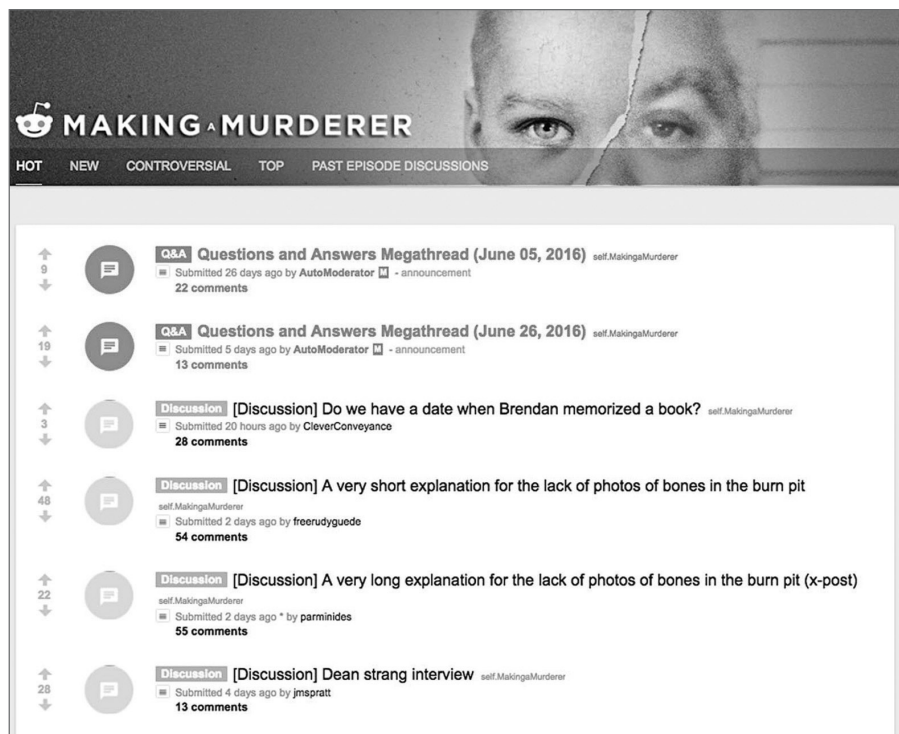
Un ejemplo de los muchos memes surgidos de la participación activa de los espectadores en la creación del texto.

Otros documentales han utilizado encuadres similares. La estética y estructura de *Making a Murderer* han sido comparadas con *The Thin Blue Line* (1988), *Brother's Keeper* (1992), *Paradise Lost* (1996, 2000 y 2011) y *West of Memphis* (2012), por ejemplo. Debido a la alta dependencia del material de archivo, de entrevistas con familiares, reportajes televisivos y testimoniales, la serie ha sido comparada con *Capturing the Friedmans* (2003), película de Andrew Jarecki que puede verse como su precursora. Ésta, al igual que *Making a Murderer*, evita por completo hacer cualquier llamado directo a actuar y en cambio promueve la participación del público al proveerle de evidencia que ha sido agrupada en la edición a manera de descripción del caso (Druick, 2008). *The Thin Blue Line* (1988), de Errol Morris, es quizá un ejemplo más adecuado, pues ha sido considerada como el referente de tales documentales debido a sus efectos en el mundo real generados por la forma de representar la inocencia de Randall Adams, condenado por el homicidio de un oficial de policía.

Dichos efectos incluyeron el interés de los medios y la indignación pública que contribuyeron a la liberación de Adams y a que el estado retirara los cargos

en su contra en 1989. La “construcción de la inocencia”, como la describe Renée Curry, depende de técnicas narrativas comunes (monólogos verbales, gráficas de diarios) mientras emplea técnicas cinematográficas, imágenes con impacto psicológico y efectos sonoros diseñados para crear puntos críticos de emoción, como las “luces giratorias de la patrulla” (1995: 153-154).

King Adkins ha argumentado que esta estética cinematográfica directa y cargada emocionalmente suelen utilizarla los cineastas para “distanciarse de los medios”, declarando que lo que hacen es muy diferente”. Al no usar la voz en *off*, esperan “conectar con el público de manera más directa y obligarlo a sacar sus propias conclusiones” (Adkins, 2008: 17). Este enfoque se instrumentaliza en las representaciones que hace la serie de los medios, la cámara temblorosa siempre posicionada detrás de las filas de reporteros que encuadra las interacciones entre ellos y los Avery, y que pone distancia física y estética entre los cineastas y los periodistas tradicionales e intenta hacer una representación de los eventos, externa a la parcialidad de los medios para ayudar a los espectadores a sentir que poseen todos los datos, sin mediación de nadie.



Discusiones sobre *Making a Murderer*.

La efectividad de este método queda demostrada por la respuesta del público a este caso, al de Adams, a la liberación de los “tres de West Memphis” en 2011 y de hecho por haber propiciado que se ordenara un nuevo juicio para Adnan Syed como consecuencia del podcast *Serial* y la participación activa de su audiencia. Este tipo de narrativa tiene la capacidad de construir nuevas narrativas —en las cuales los espectadores estén siempre comprometidos e involucrados— y, como lo entienden Cousins y Macdonald, “nos convierten a todos en detectives obsesionados” (2006: 33).

***Making a Murderer* y el documental en serie**

Varios reportes sugieren que *Making a Murderer* tiene varias cosas en común con otras series monotemáticas de entrega semanal, por ejemplo, el mencionado *Serial*, lanzado por primera vez en 2014 y que es en extremo popular y elogiado. Este audiodocumental en episodios semanales investigó el homicidio de Hae Min Lee en 1999 y el subsecuente arresto y condena de su exnovio Adnan Syed. La historia, producida por Sarah Koenig de *This American Life* y desarrollada a lo largo de doce semanas, aparentaba tener más la intención de narrar la investigación del crimen realizada por Koenig y su desenlace, que de ser aquello en lo que se convirtió: un *podcast* muy popular (quizá el primero en serlo tanto), que dio pie a una red de contenido digital, investigaciones y paratextos generados por el público. Las similitudes entre los escenarios y los temas son bastante claras: se enfocaron en un homicidio en un pueblo pequeño, en un caso aparentemente cerrado con muchos huecos en la evidencia y la insinuación de alguna información faltante, de asuntos de disfunción social, de prejuicios y de violencia en contra de las mujeres (Yardley *et al.*, 2016). Una diferencia importante es que Koenig se involucró abiertamente en la narración del caso y confrontó de forma directa a las personas relacionadas con él, las cuales incluían al exnovio de Min Lee, Don, y al propio Syed. También confrontó a sus escuchas a través de diversos medios al darle respuesta a las preguntas del público en sus grabaciones semanales. Esto hizo que la experiencia del documental fuera a la vez reflexiva, interactiva e incluso cooperativa. El público se convirtió en un contribuidor activo del *podcast*, algo que Koenig evidenció al citar conversaciones en Reddit cuando comentaba sus intercambios con Syed y la reacción de éste al enterarse

de que era el eje temático de un *podcast* y cuando respondió las preguntas que el público le enviaba por correo electrónico. Koenig estaba produciendo lo que podríamos llamar “radio con complejidad”.

En contraste con el formato abierto de *Serial* —y quizá debido al largo tiempo de producción y los rápidos cambios en los hábitos para ver un programa que se dan en él— *Making a Murderer* conserva tintes de control y parcialidad que desvirtúan sus momentos de complejidad, debilitando el formato. Mucha de esta parcialidad no se hizo evidente sino hasta después del estreno y los ciudadanos investigadores comenzaron a agregar elementos a la narrativa. Los creadores de la serie estaban conscientes del “apetito” por el periodismo de gran formato, pero quizá no estaban tan preparados para el nivel de participación de los televidentes.

Cabe notar que ese periodismo de principios de la primera década del milenio, cuando seguramente fue concebida la serie, y el del 2016, tenían recepciones bastante diferentes, esto queda demostrado no sólo por lo que sucedió con *Making a Murderer*, sino también por otros ejemplos de corte transmedia participativo, incluyendo *Serial* o *Someone Knows Something* (2016). Anteriormente, el periodismo de gran formato funcionaba como una especie de monólogo en el cual la narración podía presentarse de corrido. Hoy en día, dicho monólogo sufre cada vez más interrupciones, sin importar las intenciones del autor o el formato del texto, en la medida en que las políticas de los nuevos medios nos han convertido en receptores activos y capaces de retroalimentar (Jenkins, 2006).

Pero esto va más allá. La actividad alrededor de *Making a Murderer* y de *Serial* se caracterizó por la entusiasta participación de comunidades de interés cercanas a cada caso presentado y contenía —en ambas series— una riqueza de información que podía ser explorada en profundidad y detalle, tanto social como individualmente, en lo que Mittell llama “fanatismo forense” (*forensic fandom*) (Mittell, 2015), ya que, más que excavar buscando detalles de un mundo de ficción, como han hecho los televidentes de programas como *Lost* (2004-2010) y *Battlestar Galactica* (2004-2009), en las series documentales la longitud y el contenido aportan tanto elementos de manipulación mediática como problemáticas sociales sistémicas reales. No es de sorprenderse que el texto fáctico que se graba en la mente pueda captar tanto así la atención del público, en particular cuando la serie aporta, si bien no una fórmula de liberación prolongada para mantener una participación constante,

por lo menos sí una cantidad enorme de material para analizar detalladamente (Rose, 2011).

Lo épico de la serie documental monotemática es quizá un factor que contribuye a la participación comunitaria: la magnitud de la historia provoca una especie de asombro, virtud al cual podríamos acercarnos o alejarnos constantemente y aun así no veríamos los límites de la historia.

Making a Murderer también ha sido comparada con la miniserie en cinco capítulos *The Jinx: The Life and Deaths of Robert Durst* (2015), lanzada semanalmente por HBO, en la cual el escritor y director de *Capturing the Friedmans*, Andrew Jarecki, investiga al sospechoso principal de varios crímenes sin resolver. La seriación se conecta de manera clara con el formato de *Making a Murderer* y también se apoya en gran medida en archivos filmicos existentes, testimoniales y búsquedas documentales; sin embargo, *The Jinx* está aderezada con reconstrucciones de hechos, dramatizaciones y otros recursos que conducen la atención hacia el proceso autoral, editorial y de mediación que *Making a Murderer* intenta negar o encubrir.

Aquel programa no ha logrado captar la atención de las comunidades de internautas por medio de la incitación al fanatismo forense o al trabajo detectivesco colectivo como sí sucede con *Making a Murderer*. Esto podría atribuirse a que no hay tanta posibilidad de que el texto se grave en la mente, ya que la evidencia que se presenta al público se percibe fuertemente mediada y hasta criticada o alterada por el director. La serie presenta un argumento de peso en contra de Robert Durst y no hay un protagonista por el cual pelear. Cierra con una dramática e inesperada confesión por parte de Durst al ser confrontado con los hechos, lo cual no deja espacio para que el teleauditorio contribuya o participe en la narración ni en la investigación. La apertura de *Making a Murderer* y de *Serial* son importantes, ya que invitan a contribuir con la creación de la textualidad transmedia.

***Making a Murderer* y los juegos**

El texto de *Making a Murderer* también puede leerse como una especie de acertijo en el que se pregunta: “¿Quién mató a Theresa Halbach?”. Las autoras aportan pistas, evidencia y gran cantidad de fragmentos faltantes que, como sugiere el formato, se sumarán hasta obtener la respuesta, la cual es,

casi con certeza para las autoras, que Steven Avery es inocente, pero no hay una catarsis o alguna revelación que lleve a pensar esto o que cierre el asunto para el espectador.

En este sentido, el texto es más como un juego. Parcialmente por lo menos, la experiencia de las series de crímenes sin resolver se ha hecho más lúdica porque el fanatismo forense es bastante parecido a un juego: es interactivo, se construye una narrativa y se resuelve (Mittell, 2013). Pero la serie parece a veces presentar una serie de pistas, a veces torpemente, a la vez que plantea que la narrativa debe ser reconstruida pieza por pieza con el fin de lograr una imagen coherente que conduzca a la verdad, algo que en realidad es comple-



Un meme que refleja el fanatismo forense desatado en torno a *Making a Murderer*.

jo y el enfoque de la serie sobre el caso es simplista; sin embargo, por ejemplo, en el episodio final, después de revelarse que la Suprema Corte ha rechazado revisar el caso de Avery, se escucha a sus abogados presentar nuevos argumentos para probar su inocencia, centrados en gran medida en trabajo de investigación por realizar. Ahora, ante el fracaso del sistema de justicia estadounidense al intentar investigar de forma adecuada, las posibles rutas de salida quedan prácticamente señalizadas con luces rojas intermitentes listas para ese momento en el que alguien —quizá el espectador— sea retado a participar.

En ese sentido, el texto de la serie parece otro tipo de transmedia: una ARG. Éstos se juegan en múltiples plataformas en Internet, con muchos jugadores y de manera simultánea, como un evento único que tiene lugar en múltiples espacios gracias a redes interconectadas (McGonigal, 2003). Los ARG tienen varios identificadores que pueden utilizarse para diferenciarlos de otros formatos (Askwith, 2006). Mientras que estos juegos a menudo poseen narrativas que concuerdan con juegos de formato más convencional —una misión para salvar a alguien en peligro, descubrir un misterio o llevar a un criminal ante la justicia— se diferencian en el modo en que los jugadores se involucran con la tarea, pues la colaboración y el intercambio de información a través de las plataformas digitales son esenciales.

Los ARG presentan un acertijo demasiado complejo como para que un solo miembro del público lo resuelva sin ayuda, lo que motiva la participación colectiva y que los foros de discusión en línea saquen partido de la información allí vertida (Bonsignore *et al.*, 2011). Estos juegos que trascienden fronteras, desdibujan los límites entre la ficción y el mundo real, a veces involucrando el uso de sitios de Internet, documentos y personalidades de la vida real para entregar pistas o para el enriquecimiento de la narrativa “que se desarrolla en los lugares donde trabajamos y vivimos” (Askwith, 2006). Los ARG son famosos por pertenecerles tanto a los jugadores como a los diseñadores al tener una estructura relativamente abierta en la que la historia puede tomar diversas direcciones que dependen de qué tanto se involucren los jugadores (Whitton y Moseley, 2012).

Al igual que un ARG, *Making a Murderer* presenta una mezcla de narrativa mediatizada y contenido del mundo real (por ejemplo, entrevistas en noticieros, interacción entre usuarios de Reddit, documentos dentro y fuera del dominio público, etc.) y extiende su medio de forma espacial, temporal y social (Montola *et al.*, 2009). También al igual que un ARG, el texto abarca narrativas dispersas a lo largo de una amplia gama de plataformas, y presenta fragmentos faltantes y huecos que aparentan requerir una respuesta. Se puede considerar el primer episodio de la serie como el “agujero de conejo” del ARG que constituye un llamado a la acción para que el público se involucre con la historia. Visto de esta forma, podemos replantear el episodio y verlo como el punto de partida para el público, uno tras el cual podrá interactuar, investigar e, incluso, perderse.

La narrativa es guiada por una sensación generalizada de que Avery y Dassey deben ser salvados: son oprimidos, puestos en franca desventaja en un sistema social provinciano y no han recibido la ayuda legal que necesitan. Su bajo coeficiente intelectual y la falta de habilidades de socialización son presentadas como evidencia de su vulnerabilidad. Al igual que en un ARG, no existe una voz autoral clara en *Making a Murderer* y ni Avery ni Dassey son presentados como protagonistas definitivos; sin embargo, los productores, a través de un astuto proceso de edición en la postproducción, crean un hueco enorme en el que debería existir un héroe. Mientras que los abogados de Avery, Jerry Buting y Dean Strang a veces parecen vestir el manto del heroísmo, de forma clara y repetida fallan, y en última instancia el héroe debe ser el espectador.

Este enfoque acerca de la resolución de problemas del mundo real y la lucha en contra de las conspiraciones y los encubrimientos pudo verse también a raíz de los ataques del 11 de septiembre, tras los cuales, los jugadores del primer ARG, *The Beast*, discutían la posibilidad de usar su inteligencia y habilidades colectivas para investigar los ataques (McGonigal, 2003). Esto se ajusta por completo a la definición de Mittell del espectador de la televisión con complejidad, el cual está enganchado, involucrado y activo; de hecho existen vínculos entre ésta y los ARG, como lo muestra *The Lost Experience* (2006). La narrativa se construye de tal forma que el público que tiene el poder de afectar los desenlaces de los prisioneros Avery y Dassey al igual que como lo ha tenido en *The Thin Blue Line* o *Serial*.

El sello distintivo de los ARG es el grado en el que los jugadores deben dejarse controlar por el juego, por sus estructuras colectivas, los diseñadores ocultos, por las simultáneas suspensiones de la incredulidad y el escrutinio del detalle. Es interesante que esto tenga tanto en común con la forma en que *Making a Murderer* conduce a sus espectadores a través de mundos de realidad y ficción igualmente indistintos, en los cuales los espectadores analizan lo que es verdadero o falso en relación con las personalidades involucradas, incluyendo las de la comunidad de Reddit, las redes sociales y las de los productores. Igual que los ARG, *Making a Murderer* pone en tela de juicio los límites del juego —o más bien los del trabajo, en el cual la investigación, la promoción de la serie, la promoción de Netflix, la defensa de Avery y Dassey son realizadas por el público.

Este argumento no sugiere que *Making a Murderer* es un ARG ni que el caso haya sido inventado y ficticio, pero sí que las modalidades de producción y consumo de medios son similares, y que las obras transmedia anteriores han cambiado e influido en la voz autoral y en la disposición del público para engancharse con la cultura televisiva. Los telespectadores se han hecho más activos, participativos e investigadores, y si logramos comprender la narrativa externa a la principal, esto es, todo lo que el público añadió, entonces podremos aprender nuevas forma de enmarcar y analizar el texto.

La investigación es abierta, está en movimiento y añade profundidad a la experiencia mediática (Rose, 2011). No todas las piezas del rompecabezas son claras, y los autores de las historias, tanto las escritoras de la serie, Laura Ricciardi y Moira Demos, así como el público participante que continuamente escribe y reescribe elementos fuera del contenido televisivo fijo

ni siquiera están conscientes de las piezas finales del rompecabezas o de cuál es la solución al acertijo.

La serie y sus resultados le deben mucho al ámbito mismo de la escritura, en particular mientras se comprende la narrativa como el intercambio de información, el papel del público como receptor de ésta y las políticas de lo que se hace con ella. Lo transmedia resuena en la literatura contemporánea con escritores como Paul Auster, Mark Danielewski y David Foster Wallace: la escritura posdigital incrusta y desborda en el texto información y desinformación que se filtra a través de numerosos canales, crea ambientes textuales activos llenos de huecos en su estructura y de exigencias. Carece de un tema consolidado que haga sentir que se la conoce. Existe también un vértigo y una indeterminación inherentes, una aporía en cómo los personajes se (no) construyen, algo que también percibimos en *Making a Murderer*.

La serie avanza lentamente visitando una y otra vez la misma multiplicidad de voces —abogados, familiares y las novias de Avery, la madre de Dassey, los medios— que crean una red de versiones entrelazadas de los inculpa-dos, que permite acceder a posibles datos sobre quiénes podrían ser ellos. La narrativa y los personajes emergen y/o se construyen mediante esas vueltas de la trama.

Un problema, sin embargo, es que la serie revela una clara parcialidad que socava sus representaciones de complejidad. Si esta forma de dar las noticias tiene la intención de perturbar la imaginada y cerrada comunidad textual del periódico, el ciclo de las noticias locales o, más precisamente, la burbuja de las noticias sociales dentro de la que muchos operan, al final no lo consigue.

Los autores no aparecen en la serie, pero la voz editorial es evidente en la forma en la que se cuenta la historia: Avery y Dassey son inocentes. Los productores decidieron esto antes de que el público pudiera decidir por sí mismo y esto se hace evidente mediante la forma en que se encuadran las tomas. Esto contrasta con *Serial* de Koenig, cuyo proceso editorial es obvio, pero genuinamente parece dejar preguntas sin responder. Ambas historias



Foto fija remezclada del interrogatorio de Brendan Dassey.

abordadas por estas series son casos cerrados, pero la aproximación autoral y de investigación a la exploración de su complejidad difiere mucho.

La producción en curso de *Serial* hace al texto receptivo. La producción está en marcha y el núcleo de la serie como una relación simbiótica entre el contenido producido por los fanáticos se encuentra en un proceso de coautoría. *Making a Murderer* como serie es estática, pero su textualidad como un todo aún se encuentra en movimiento. Quizá lo que pretendían los autores haya sido lo menos importante que lo que surgió de la serie gracias a los televidentes activos.

En realidad, podría alegarse que no debería existir ninguna distinción jerárquica entre el análisis de la serie y el texto transmedia íntegro, incluyendo sus paratextos. Hacer el trazo de la compleja topología transmedia de un texto como el de *Making a Murderer* es útil en un sentido: como una aproximación hacia la comprensión de la complejidad de las formas emergentes en los medios, en particular en sus imbricados orígenes, autorías, recepciones y dispersión a través de estos medios posdigitales. Este tipo de análisis es adecuado para una forma narrativa “escrita” o posiblemente emerja a través de múltiples plataformas junto con contribuciones de muchas personas porque permite una abundante reflexión acerca de las limitaciones y las posibilidades de varios hilos textuales que se manifiestan en las obras transmedia, al igual que facilita una variedad de contextos dentro de los cuales considerar las implicaciones de la obra. Esto incluye, por supuesto, consideraciones éticas y cívicas y la parcialidad en potencia de todas las partes, que es inherente al involucramiento en estas formas de producción.

Making a Murderer, al igual que otras formas de escritura posdigital, que incluye a los juegos y podcasts de orientación social, indica un cambio en la forma de reportar y en el conocimiento de los medios orientado hacia los resultados en el mundo real. Los formatos como los de ese programa y el de *Serial* con seguridad conducirán hacia otros más orientados a la comunidad, diseñados para impulsar la investigación y, ojalá, un análisis más crítico de los complejos problemas sociales allí presentados; por ejemplo, el del sistema de justicia penal.

El potencial para aprovechar el esfuerzo colectivo y sacar lo mejor de las inteligencias colectivas es alentador; sin embargo, será importante investigar más acerca de cómo es que operan estas redes, en particular cómo es que su diseño puede desarrollarse hacia la participación significativa, el pensamiento crítico

por parte del público y una genuina concientización de los problemas sociales, con la finalidad de incrementar los beneficios reales que pudieran ofrecer.

Hay una variedad de resultados tangibles que pueden atribuirse de forma realista al texto transmedia de *Making a Murderer*, que incluye la serie y el material paratextual:

- La condena por homicidio de Brendan Dassey fue revocada por un juez federal en Wisconsin, quien ordenó que aquél fuera puesto en libertad en un plazo de noventa días (lo que después fue bloqueado por los fiscales).
- Hubo un aumento en la cobertura de los centros de reclusión y en los proyectos que buscan probar la inocencia de los reos a lo largo de Estados Unidos, y esto se observó en el incremento en el número de exoneraciones basadas en, por ejemplo, los avances logrados en las pruebas de ADN.
- La investigación colectiva generada por una amplia gama de personas dentro y fuera del sistema de justicia penal dio como resultado la revisión detallada de cómo se condujo el caso, por ejemplo, de los métodos fallidos de investigación policiaca, cuyos resultados fueron utilizados contra Avery en su juicio.
- Atrajo la atención sobre la problemática de las confesiones falsas, fenómeno que a menudo es malinterpretado o desechado por los jurados.
- También llamó la atención sobre el problema de los interrogatorios a menores, la necesidad de reglamentos y cómo estos pueden ser burlados. Se han redactado proyectos de ley con el fin de que existan leyes que impidan que sospechosos menores de edad sean interrogados sin la presencia de un abogado o de al menos uno de sus padres.
- Una vez más se dirigió el reflector hacia el trato que se da a los acusados pobres o indigentes en el sistema de justicia penal en comparación con el que se otorga a, digamos, los acusados de la clase media y alta.
- Los casos se usaron en varios cursos en facultades de derecho con fines didácticos.
- Atrajo una gran cantidad de atención hacia las personas involucradas en el caso, incluyendo a los abogados defensores y a los fiscales.
- Captó el interés del grupo Anonymous, el cual aparentemente invirtió recursos para localizar y hacer llegar evidencia del caso, como registros telefónicos relevantes.

- Hizo que se planteara la interesante pregunta de si es benéfico para los acusados involucrar a los medios en un caso legal en curso y qué papel debería jugar el público en las exoneraciones.
- Logró que el presidente Barack Obama, a través de sus representantes, respondiera sobre la petición de perdón hecha por Avery, y la conclusión fue que debido a que Steven Avery y Brendan Dassey eran reclusos estatales, dicho perdón tendría que ser otorgado por las autoridades competentes a nivel estatal.
- Causó que en 2005 un jurado del proceso en contra de Avery contactara a los productores de *Making a Murderer* para decirles que él creía que a Avery se le había tendido una trampa y que además él había ayudado a condenarlo debido al temor que sentía por su seguridad personal.
- Ayudó a que se reabriera el caso. Al momento de la redacción de este ensayo, Avery ya contaba con una nueva abogada, Kathleen Zellner, quien presentaría más pruebas a la corte usando nuevas tecnologías para tomar muestras de las sustancias químicas contenidas en la evidencia y para hacer otras pruebas de sangre, ambas propuestas fueron sugeridas por la serie y solicitadas por la comunidad.

Es importante trazar y comprender la compleja topología transmedia de un texto como el de *Making a Murderer* debido a que ofrece nuevas aproximaciones a la crítica *ad hoc* y a la comprensión de complejas formas mediáticas emergentes construidas tanto por el autor como por la participación activa del público que solicitaron expertos en el tema tales como Long (2011).

Aunque es importante comprender los diálogos textuales de las nuevas formas emergentes, lo es igualmente comprender la genealogía de estas formas de textualidad. Cuando se trabaja en la creación de nuevos enfoques sobre la crítica transmedia, se debe comprender también los contextos textuales de los que la obra en su totalidad evoluciona, así como sus cualidades intertextuales, las cuales se alimentan de nuevos modos de producción y participación. Es importante también comprender y situar las textualidades similares, los modos de producción y participación para ayudar a hacer las cartografías de las trayectorias hereditarias y textuales a partir de contribuciones transmedia importantes.

Analizar un texto complejo y disperso como el de *Making a Murderer* puede ayudar a ofrecer puntos de reflexión acerca del grado en el que el texto es oscurecido por las limitaciones de la forma, la parcialidad autoral y las

consideraciones éticas y cívicas de la participación en estas formas de producción. Lo que los autores pretendían resulta menos importante, sin embargo, que lo que surgió de la serie gracias a la participación activa del público.

Making a Murderer, y otros textos de su especie como es el caso de *Serial*, apuntan hacia nuevos enfoques en la elaboración de documentales cinematográficos, de los reportajes y del conocimiento de los medios, el cual podría ser pulido y dirigido hacia resultados más tangibles en el mundo real. Enfocarse en esto puede incrementar el impacto tangible del texto y construir una forma de narrativa de justicia social más madura y con dirección.

Esta nueva forma de transmedia de no ficción, con sus textos orientadores, que constituye evidencia en la corte, investigación criminal, archivos de medios y hechos del mundo real podrían apuntar hacia una nueva manera de desencadenar la investigación colectiva y motivar la justicia social.

Fuentes

ADAMS, SAM

2016 “*Making a Murderer* and True Crime in the Binge-Viewing Era”, *Rolling Stone*, 13 de junio, en <<https://www.rollingstone.com/tv/news/making-a-murderer-and-true-crime-in-the-binge-viewing-era-20160113>>.

ADKINS, KING

2008 “Paradise Lost: Documenting a Southern Tragedy”, *Journal of Film and Video* 60, no. 1: 14-22.

ASKWITH, IVAN

2006 “This is Not (Just) An Advertisement: Understanding Alternate Reality Games”, *MIT Convergence Culture Consortium*, en <http://convergenceculture.org/research/c3_not_just_an_ad.pdf>.

BONSIGNORE, ELIZABETH, DEREK HANSEN, KARI KRAUSS y MARC RUPPEL

2011 “Alternate Reality Games as Platforms for Practicing 21st Century Literacies”, *International Journal of Learning and Media* 4, no. 1 (agosto): 25-54.

COUSINS, MARK y KEVIN MACDONALD

2006 *Imagining Reality. The Faber Book of Documentary*. Londres: Faber y Faber.

CURRY, RENÉE

1995 “Errol Morris’ Construction of Innocence in *The Thin Blue Line*”, *Rocky Mountain Review of Language and Literature* 49, no. 2: 153-167.

DENA, CHRISTY

2008 “Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games”, *Convergence Journal: International Journal of Research into New Media Technologies* 14, no. 1: 41-57, en <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856507084418>>.

DRUICK, ZOË

2008 “The Courtroom and the Closet in *The Thin Blue Line*”, *Screen* 49, no. 4: 440-449.

GENETTE, GÉRARD

2001 *Umbrales*. México: Siglo XXI.

HOOK, ALAN, DANIELLE BARRIOS-O’NEILL y JOLENE MAIRS DYER

2016 “A Transmedia Topology of *Making a Murderer*”, *View: Journal of European Television History & Culture* 5, no. 10, en <<http://viewjournal.eu/non-fiction-transmedia/a-transmedia-topology-of-making-a-murderer/>>. DOI: <http://dx.doi.org/10.18146/2213-0969.2016.JETHC117>

JENKINS, HENRY

2006 *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: NYU Press.

JOHNSON, TED

2015 “Study: Piracy Shifts Away From Downloading to Video Streaming”, *Variety*, 10 de febrero, en <<http://variety.com/2015/biz/news/report-piracy-shifts-away-from-downloading-to-video-streaming-1201430189/>>.

KOENIG, SARAH

- 2015 "The Long Center Presents: Sarah Koenig", *The Long Center*, en <<http://thelongcenter.org/tag/sarah-koenig>>.

LESZKIEWICZ, ANNA

- 2016 "From Serial to Making a Murderer: Can True Crime as Entertainment Ever Be Unethical?", *NewStatesman*, 15 de enero, en <<https://www.newstatesman.com/culture/tv-radio/2016/01/serial-making-murderer-can-true-crime-entertainment-ever-be-ethical>>.

LONG, GEOFFREY

- 2011 "How to Ride A Lion: A Call for a Higher Transmedia Criticism", *MIT Convergence Culture Consortium*, en <http://www.academia.edu/13427722/How_to_Ride_a_Lion_A_Call_for_a_Higher_Transmedia_Criticism>.

LYNCH, JASON

- 2016 "Over 19 Million Viewers in the U.S. Watched Making a Murderer in Its First 35 Days", *AdWeek*, 15 de febrero, en <<http://www.adweek.com/tv-video/over-8-million-viewers-us-watched-making-murderer-its-first-35-days-169602/>>.

MCGONIGAL, JANE

- 2003 "'This is Not A Game': Immersive Aesthetics and Collective Play", ponencia presentada en la Fifth International Digital Arts and Culture Conference, mayo 19-23, en <<https://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>>.

MITTELL, JASON

- 2015 *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nueva York: NYU Press.
- 2013 "Forensic Fandom and the Drillable Text", en <<http://spreadable-media.org/essays/mittell/#.WnzUKxLhCRs>>.

MONTOLA, MARKUS, JAAKO STENROS y ANNIKA WAERN

- 2009 *Pervasive Games: Theory and Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

O'MEARA, JENNIFER

- 2015 “‘Like Movies for Radio’: Media Convergence and the *Serial* Podcast Sensation”, *Frames Cinema Journal*, no. 8 (diciembre), en <<http://framescinemajournal.com/article/like-movies-for-radio-media-convergence-and-the-serial-podcast-sensation/>>.

ROSE, FRANK

- 2011 *The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories*. Nueva York: Norton.

TRYON, CHUCK

- 2013 *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. Nueva Jersey: Rutgers University Press.

WHITTON, NICOLA Y ALEX MOSELEY, eds.

- 2012 *Using Games to Enhance Learning and Teaching*. Nueva York: Routledge.

YARDLEYA, ELIZABETH, DAVID WILSON y MORAG KENNEDY

- 2016 “‘To Me Its [Sic] Real Life’: Secondary Victims of Homicide in Newer Media”, *Victims & Offenders: An International Journal of Evidence-based Research, Policy and Practice* 12, no. 3: 467-496, en <<https://doi.org/10.1080/15564886.2015.1105896>>.

Filmografía

Battlestar Galactica. Varios directores. Estados Unidos: Sci-Fi Channel / Michael Rymer, productores, 2004-2009.

Brother's Keeper. Dir. por Joe Berlinger y Bruce Sinofsky. Estados Unidos: American Playhouse / Bruce Sinofsky, Nicholas Gottlieb y Joe Berlinger, productores, 1992.

Capturing the Friedmans (Retratando a la familia Friedman). Dir. por Andrew Jarecki. Estados Unidos: HBO / Notorious Pictures / Marc Smerling, Andrew Jarecki y Richard Hankin, productores, 2003.

The Jinx: The Life and Deaths of Robert Durst. Dir. por Andrew Jarecki. Estados Unidos: HBO / Blumhouse Productions / Marc Smerling y Andrew Jarecki, productores, 2015.

Lost. Varios directores. Estados Unidos: Bad Robot / ABC Studios / Touchstone Television / otros varios productores, 2004-2010.

Making a Murderer. Dir. y creada por Laura Ricciardi y Moira Demos. Estados Unidos: Netflix / Synthesis Films, 2015.

Paradise Lost: The Child Murders at Robin Hood Hills. Dir. por Joe Berlinger y Bruce Sinofsky. Estados Unidos: HBO / Joe Berlinger y Bruce Sinofsky, productores, 1996.

Paradise Lost 2: Revelations. Dir. por Joe Berlinger y Bruce Sinofsky. Estados Unidos: HBO / Hand to Mouth Productions / Creative Thinking International Ltd. / Joe Berlinger y Bruce Sinofsky, productores, 2000.

Paradise Lost 3: Purgatory. Dir. por Joe Berlinger y Bruce Sinofsky. Estados Unidos: HBO / RadicalMedia / Jonathan Silberberg y Joe Berlinger, productores, 2011.

Serial. Sarah Koenig, productora, 2014, en <[https://en.wikipedia.org/wiki/Serial_\(podcast\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Serial_(podcast))>.

Someone Knows Something. Podcast audiodocumental; David Ridgen, narrador, 2016.

The Thin Blue Line. Dir. por Errol Morris. Estados Unidos: American Playhouse / Channel 4 / Third Floor Productions / Mark Lipson y Gary McDonald, productores, 1988.

This American Life. Dir. por Christopher Wilcha y Adam Beckman. Estados Unidos: Killer Films / Left-Right Docs / otros varios productores, 2007-2009.

West of Memphis. Dir. por Amy Berg. Estados Unidos / Nueva Zelanda: Wing-Nut Films/ Disarming Films / varios productores, 2012.

Videojuegos

The Beast. ARG promocional de *A.I. Artificial Intelligence* de Steven Spielberg, dir. Microsoft, desarrolladores, 2001, en <[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_(game))>.

The Lost Experience. ARG. Agencia Hi-ReS!, desarrolladores, 2006, en <https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_Experience>.